

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida Zulfiana, dan S. (2017). Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran. *Makalah*, 1–17. <http://eprints.umsida.ac.id/1635/>
- Afnida, M., & Fitriani, D. (2016). Penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda.
- Amirudin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran sejarah kurikulum 2013 pada tiga SMA negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(2).
- Andrea, R. (2015). TEKNIK PENGACAKAN POSISI OBJEK PERMAINAN MATCH-UP “FIND ME!–BUMI ETAM”. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5-7.
- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 14-23.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas menggunakan media pembelajaran . Media pembelajaran merupa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wwordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- ArsyadAzhar.2013.*MediaPembelajaran*.Jakarta:PTRajaGrafindoPersada
- As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Efendi, F., & Rahayu, R. I. (2020). EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA. *Jurnal Magister*, 7(18).

- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217-234.
- Fanny, M. P. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi word wall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan [Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta].
- Fauhah, H., & Brilliant, R. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa no title. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Haryati, S. (2016). Pengaruh SSP tematik integratif terhadap peningkatan karakter kejujuran dan kepedulian siswa kelas II SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 198-208.
- Hastishita, T., Kartini, & Bua, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 01(1), 94–102.
- Hayati, S. (2017). *Pengembangan Materi Kuliah Belajar-Pembelajaran Berbasis*. Magelang: Graha Cendika.
- Information, A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Ciri-Ciri Hewan melalui Penggunaan Media Gambar pada Kelas VI A SDN 61/X Talang Babat Bustami SD Negeri 61/X Talang Babat Kec. Muara Sabak Barat, Jambi, Indonesia*. 5(2), 191–206.
- Istanti, N. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang. *Online*
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*(3)371378 <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>

- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1), 40-60. ISSN 2302-2124
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79.
- Malik Irham. 2020. MEMBUAT GAMES EDUKASI DENGAN WORD WALL. <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> . Diakses pada 30 Juni 2022 Pukul 19.00
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nafi'ah, T., Hikmayana, D., & ... (2021). Model Card Sort Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Adaptivia ...*, 321–328. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/379%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/379/102>
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Nor, D. A., & Daryono, M. S. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI MATERI DINAMIKA GERAKAN LEMPENG TEKTONIK MATA KULIAH GEOLOGI UMUM PRODI S1 PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.
- Nursidik. (2011). Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Online at <https://dgirlss.wordpress.com/karakteristik-dan-kebutuhan-pendidikan-anak-usiasekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nila Mutlak Bentuk Linear. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 7(2), 167–180.
- Permana, M. S., Damiri, D. J., & Bunyamin, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia.

Jurnal Algoritma, 11(2), 254–263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>

Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Grup BP.

Rahman Ali F.2022, Buku Ajar Anatomi Tumbuhan, CV Alfa Press: Nusa Tenggara Barat.
<http://repository.uinmataram.ac.id/2850/1/BUKU%20AJAR%20ANATOMI%20TUMBUHAN.pdf>

Ridha Aulia Putri, S. L. H. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>

Ririantika, R., M, U., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make a Match” Terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.55678/jci.v5i1.230>

Samidi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Satuan Luas Dengan Alat Peraga Spektrum Satuan (Studi Kelas V Di Sdn Betet 3 Kec. Pesantren Kota Kediri). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1).

Sartika, R. (2017). Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179 – 186.

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.

Suryani, Nunuk, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.